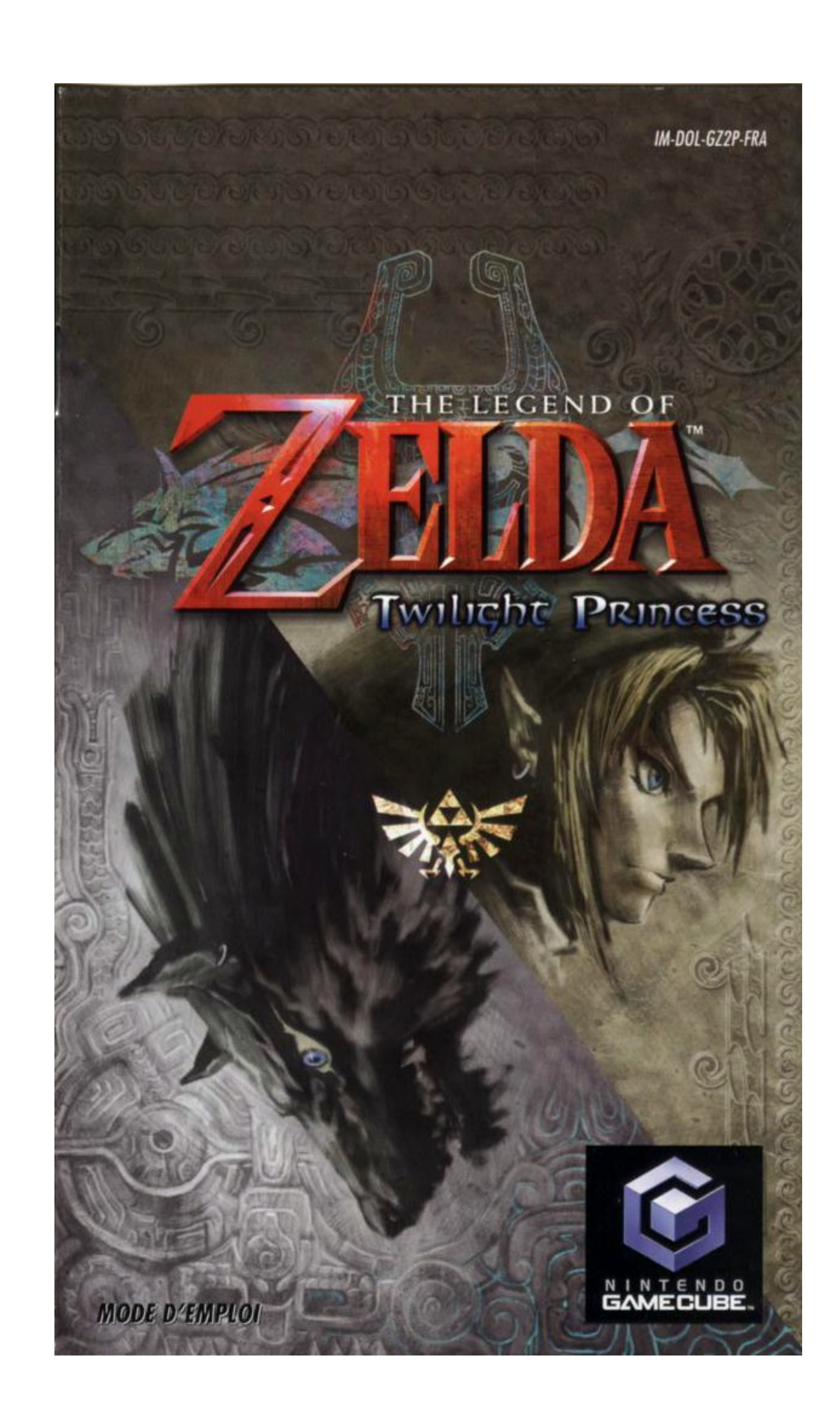

IM-DOL-GZ2P-FRA
THE LEGEND OF
ZELDA™
Twilight Princess
NINTENDO
GAMECUBE
MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1627847 M/FRO (11.06) [0705/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque THE LEGEND OF ZELDA™: TWILIGHT PRINCESS pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT : Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.



CE JEU SUPPORTE LES MODES 50 HZ ET 60 HZ.

CE JEU EST COMPATIBLE DOLBY PRO LOGIC II. AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DES JEUX AYANT LE LOGO DOLBY PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIx. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.



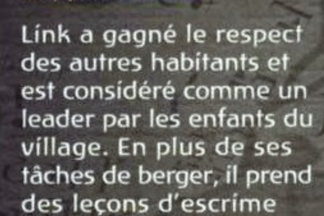




Sommaire

Prologue

Niché au cœur d'idylliques pâturages, à la pointe sud du royaume d'Hyrule, se trouve le village de Toal. La vie y est principalement tournée vers l'élevage de chèvres. Parmi les bergers, il y a le meilleur cavalier du village, un jeune homme qui rêve d'en devenir un jour le chef. Ce jeune homme s'appelle Link...

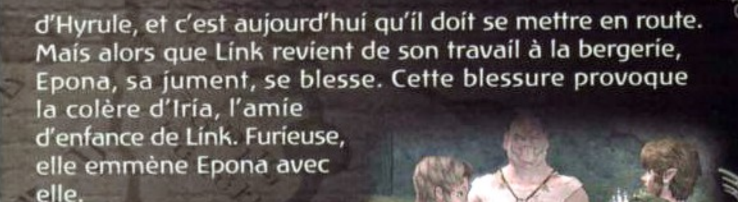


Link a gagné le respect des autres habitants et est considéré comme un leader par les enfants du village. En plus de ses tâches de berger, il prend des leçons d'escrime auprès de Moï, le maître d'armes du village, et est devenu très apprécié des enfants en leur montrant les techniques qu'il a apprises.

Mais un jour, lors d'une de ses démonstrations, un singe fait soudain son apparition. « Hé ! C'est le singe qui n'arrête pas de jouer des tours aux villageois ! Attrapons-le ! » crient les enfants en se lançant à la poursuite du quadrumane. Link pénètre alors à son tour dans la forêt à la suite des enfants. Là, il se voit contraint d'affronter de multiples monstres dans sa quête pour libérer l'un des enfants, retenu prisonnier dans une cage avec le singe.

Pourtant, la forêt avait toujours été un endroit sûr...

Le jour suivant est très important pour Link. Sur les recommandations de Moï, le chef du village lui a donné pour mission d'aller remettre un cadeau au Château d'Hyrule, et c'est aujourd'hui qu'il doit se mettre en route. Mais alors que Link revient de son travail à la bergerie, Epona, sa jument, se blesse. Cette blessure provoque la colère d'Iria, l'amie d'enfance de Link. Furieuse, elle emmène Epona avec elle.



Iria soigne bientôt la blessure d'Epona à la source de l'Esprit, mais sa colère ne diminue pas malgré tous les efforts de Link pour la calmer. Colin, un jeune garçon qui idolâtre Link, intervient et explique à Iria les événements de la veille. Quand elle entend ce récit, sa colère disparaît... « Reste prudent et fais attention à toi, d'accord? Reviens sain et sauf, » dit Iria, montrant ainsi ses véritables sentiments à l'égard de Link.

Mais à ce moment-là...

Des monstres chevauchant de gigantesques sangliers font violemment irruption et se ruent sur Link et ses compagnons! Pris par surprise par cet assaut et désarmé, Link est assommé par l'un des monstres. Quand il revient à lui, il réalise que les monstres ont disparu...



...et qu'ils ont emmené avec eux Colin et Iria...



Commandes

Cette section présente les commandes de base du jeu. Pour plus de détails, veuillez vous reporter aux pages décrivant les différentes fonctions ou aux explications fournies en cours de jeu.

Bouton L
- Verrouiller un ennemi
- Centrer la caméra derrière Link

START/PAUSE
- Afficher l'**écran de quête**
- Passer une scène (appuyer deux fois) Assurez-vous de ne pas passer des scènes que vous n'avez jamais vues. (Certaines scènes ne peuvent être passées.)

Stick directionnel
- Marcher/Courir/Nager/Sauter
- Sélectionner

Manette +
- Haut/bas : Afficher l'**écran d'inventaire**
- Gauche/droite : Afficher l'**écran de carte**

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

Bouton R
- Saisir un objet + incliner le Stick directionnel pour pousser ou tirer

Bouton Z
- Parler à Midona

Bouton X / Bouton Y
- Utiliser un objet assigné

Bouton A
- Parler/Examiner/Ouvrir/Porter/Lancer, etc.
- Confirmer

Stick C
- Modifier l'angle de vue (perspective)

Bouton B
- Donner un coup d'épée
- Annuler

Commencer à jouer

Placez le disque de jeu THE LEGEND OF ZELDA™: TWILIGHT PRINCESS dans votre NINTENDO GAMECUBE™ et insérez une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans le Slot A. Fermez le couvercle de la console et appuyez sur le bouton POWER. L'**écran titre** s'affiche.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut.

Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour de plus amples informations.

Mode 60 Hz

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le **mode 60 Hz** (compatibilité PAL60).

50Hz / 60Hz Modes supportés

Pour activer ce mode, sélectionnez MODE 60 HZ lorsque s'affiche l'**écran de sélection du mode**. Le mode utilisé la dernière fois que vous avez joué avec votre NINTENDO GAMECUBE apparaît en surbrillance. Si vous ne faites aucun choix, le jeu démarrera automatiquement dans ce mode. Si l'affichage de votre TV n'apparaît pas correctement après avoir sélectionné MODE 60 HZ, éteignez votre console puis allumez-la de nouveau et sélectionnez MODE 50 HZ.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE (vendu séparément) sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une compatibilité PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante



Choisir un journal de quête

Appuyez sur START/PAUSE à l'**écran titre** pour afficher l'**écran de journal de quête**. Une fois que vous avez sélectionné un journal, l'**écran des tests d'affichage** apparaît. Appuyez sur le bouton A pour commencer à jouer.



Commencer une nouvelle partie

Lorsque vous sélectionnez un NOUVEAU JOURNAL, vous devez choisir un nom pour le personnage principal (Link) et pour sa jument (Epona). Une fois que vous avez fini d'entrer les noms, sélectionnez FIN pour commencer à jouer.



Commandes de l'écran de choix du nom

Stick	Choisir une lettre
Croix	Déterminer l'emplacement de la lettre
A	Entrer une lettre
B	Effacer une lettre/Retourner à l'écran précédent

Reprendre une partie

Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez le journal de quête contenant les données de la partie désirée. Sélectionnez COMMENCER pour reprendre la partie.

Informations sur la sauvegarde

La fenêtre affiche des informations telles que la jauge d'énergie vitale, le temps de jeu, etc.



COPIER	Copier des données de jeu sauvegardées sur un autre journal de quête.
EFFACER	Effacer un journal de quête. Attention, un journal effacé ne peut plus être récupéré.
COMMENCER	Reprendre une partie.

Journal de quête (sauvegarde)

Vous pouvez sauvegarder votre progression en sélectionnant l'option SAUVEGARDER ➤ page 16 à partir de l'**écran de quête**. Vous devez avoir au moins 4 blocs libres sur la carte mémoire insérée dans le Slot A pour effectuer une sauvegarde.

Veuillez vous reporter au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une carte mémoire.



Ecrans de jeu

En plus de l'**écran principal**, où se déroule votre aventure, prenez le temps de vous familiariser avec l'**écran d'inventaire** et l'**écran de carte**.

Ecran principal

L'**écran principal** s'adapte en fonction des circonstances afin d'afficher l'état de certaines jauges ainsi que les actions que vous pouvez effectuer en fonction de votre situation.

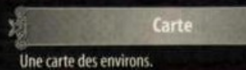
Jauge d'énergie vitale

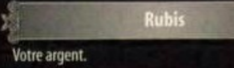
Elle se vide quand vous subissez des dégâts (attaque ennemie, chute, feu, etc.).

Icônes d'objet

Indiquent les actions ou les objets assignés à chaque bouton.

OBJETS et CARTE

	Afficher l'**écran d'inventaire**
	Afficher l'**écran de carte**



Carte

Une carte des environs.

Action contextuelle

Indique quelle action vous pouvez effectuer dans la situation actuelle.

Rubis

Votre argent.

Eléments spécifiques

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, différentes jauges et éléments apparaitront en fonction des circonstances. Quelques exemples sont donnés ci-dessous. Pour plus de détails, veuillez vous reporter aux explications données en cours de jeu.



Jauge du calice de lumière

Lorsque vous êtes en possession du calice de lumière, cette jauge indique le nombre de perles de lumière que vous avez déjà collectées.

Jauge d'oxygène

Elle apparaît quand vous êtes sous l'eau. Quand la jauge est entièrement vide, c'est Game Over...



Game Over

Quand votre jauge d'énergie vitale est entièrement vide, la partie est terminée. Le message REESSAYER? s'affiche alors à l'écran. Répondez OUI pour recommencer à partir de la dernière zone visitée. Choisissez NON pour revenir à l'**écran titre**. Vous pourrez alors reprendre la partie ultérieurement depuis votre dernier point de sauvegarde.



Ecran d'inventaire

A l'**écran principal**, appuyez sur ▲ ou ▼ sur la manette ✚ pour accéder à l'**écran d'inventaire**. A partir de cet écran, vous pouvez sélectionner un objet avec le Stick directionnel et afficher sa description en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton X ou le bouton Y pour assigner un objet au bouton désiré. Vous pouvez ensuite utiliser cet objet en appuyant sur le bouton correspondant.

Objets actuellement assignés à X / Y



Commandes

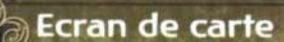
Vous indiquent comment assigner ou utiliser un objet.

Curseur

Combiner des objets avec votre arc

Vous pouvez combiner certains objets avec votre arc sur l'**écran d'inventaire**. Par exemple, assignez l'Arc du Héros au bouton X ou au bouton Y, puis sélectionnez les bombes et appuyez sur le bouton R pour équiper votre arc de flèches explosives.



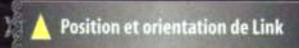


Ecran de carte

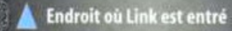
A l'**écran principal**, appuyez sur ◀ ou ▶ sur la manette ✚ pour afficher l'**écran de carte**. Cet écran permet de vérifier votre position actuelle et votre destination. La **carte de donjon** affiche même les pièces que vous n'avez pas encore visitées.

Carte





▲ Position et orientation de Link



▲ Endroit où Link est entré

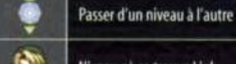


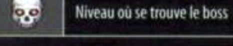
A	Zoom avant
B	Zoom arrière
◎	Faire défiler la carte. Dans les donjons, utilisez le Stick C.
✚	Fermer l'**écran de carte**

Carte de donjon



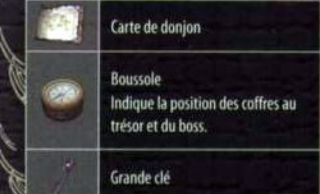
Niveau du donjon





	Passer d'un niveau à l'autre
	Niveau où se trouve Link
	Niveau où se trouve le boss

Objets de donjon trouvés



	Carte de donjon
	Boussole Indique la position des coffres au trésor et du boss.
	Grande clé

Légende de la carte

	Zone dans laquelle vous vous trouvez
	Zones que vous avez déjà visitées
	Zones que vous n'avez pas encore visitées
	Porte
	Coffre au trésor
	Boss

Ecran de quête

L'**écran de quête** permet de consulter diverses informations sur votre équipement, vos objets et vos différents journaux. Il permet aussi de sauvegarder votre progression et de configurer l'environnement de jeu.

Comprendre l'écran

Pour consulter l'**écran de quête**, appuyez sur START/PAUSE à partir de l'**écran principal**. Vous pouvez changer votre équipement en sélectionnant les objets disponibles à l'aide du Stick directionnel et en validant avec le bouton A. Vous pouvez également afficher des informations détaillées sur la plupart des objets en appuyant sur le bouton A après les avoir sélectionnés.



Fragments de cœur

Rassemblez-en cinq pour former un réceptacle de cœur ➤ page 27.

Cristal d'ombre

Un objet mystérieux ardemment désiré par Midona. Les fragments en votre possession sont affichés ici.

Equipement

Votre équipement. Les objets actuellement équipés sont entourés en jaune.

Objets collectés

Les différents objets que vous avez rassemblés sont affichés ici.

	CARNET DE PECHE	Consultez vos records de pêche au coup.
	COLLECTION	Consultez le nombre d'invités que vous avez trouvés pour Machaon.
	LETTRES	Consultez votre courrier.
	TECHNIQUES	Consultez les bottes secrètes que vous avez maîtrisées.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder votre progression (page 10), sélectionnez votre JOURNAL DE QUETE et appuyez sur le bouton A. Une fois la partie sauvegardée, le message SAUVEGARDE TERMINEE. SOUHAITEZ-VOUS CONTINUER A JOUER? apparaît à l'écran. Sélectionnez OUI pour reprendre la partie ou NON pour revenir à l'**écran titre**.



Ne touchez pas à la carte mémoire ni au bouton POWER pendant la sauvegarde. Cela pourrait endommager la carte mémoire.



OPTIONS

Cet écran vous permet de modifier les paramètres du jeu. Sélectionnez un paramètre à l'aide du Stick directionnel ▲ ▼ et modifiez-le avec ◀ ▶.

Confirmez vos changements en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton Z pour accéder à l'**écran des tests d'affichage**.



VERROUILLAGE	Définit le fonctionnement du curseur quand vous visez. Choisissez entre FIXE (la cible est verrouillée avec une seule pression sur le bouton L) ou MAINTENU (la cible est verrouillée tant que vous maintenez le bouton L appuyé).
VIBRATION	Active ou désactive la fonction de vibration.
SON	Sélectionnez un réglage en fonction de votre équipement audio : STEREO, MONO, ou SURROUND.

TESTS D'AFFICHAGE

Cet outil vous permet de régler la luminosité de votre téléviseur ainsi que l'alignement horizontal et vertical. Suivez les instructions à l'écran pour paramétrer l'affichage de votre téléviseur.



Mouvements de Link

Link peut réaliser une grande variété d'actions. Familiarisez-vous avec les mouvements de base et gardez toujours un œil sur l'icône d'action contextuelle (page 11).

Marcher / Courir / Nager / Sauter

Utilisez le Stick directionnel pour déplacer Link (les commandes sont les mêmes dans l'eau). Vous modifiez la vitesse du déplacement en inclinant plus ou moins le Stick directionnel. Si vous courez en arrivant à une ouverture dans le sol, Link saute automatiquement par-dessus. Si vous appuyez sur le bouton A pendant que vous vous déplacez, Link fera une roulade en avant.



Verrouiller / Se défendre

Verrouiller un ennemi durant un combat

Lorsque vous vous approchez d'un ennemi, le symbole ⌄ apparaît au-dessus de celui-ci.

Appuyez sur le bouton L. Le symbole se change alors en ↓ pour indiquer que l'ennemi est verrouillé. Cela vous permet de toujours vous concentrer sur un seul adversaire, même dans le feu de l'action.

En maintenant le bouton L appuyé, vous levez automatiquement votre bouclier pour vous défendre tout en verrouillant l'ennemi.





Viser en utilisant un objet

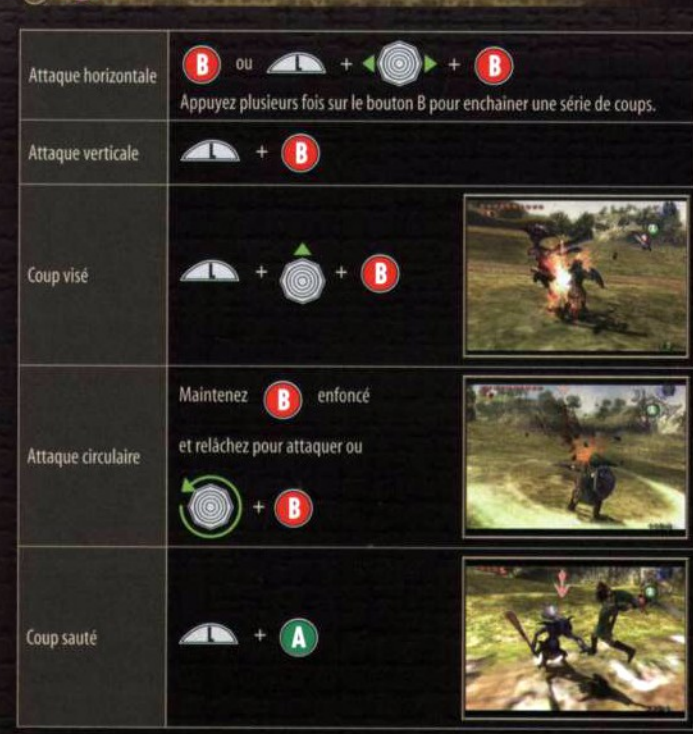
Quand vous utilisez un objet comme le lance-pierre ou l'arc, verrouillez votre cible pour viser avec plus de précision.



Parler à des personnages au loin

Quand vous verrouillez un personnage situé au loin, ↓ apparaît au-dessus de lui. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton A pour lui adresser la parole.

B Manier l'épée



Attaque horizontale	B ou L + ◄ ► + B Appuyez plusieurs fois sur le bouton B pour enchaîner une série de coups.
Attaque verticale	L + B
Coup visé	L + ▲ + B
Attaque circulaire	Maintenez B enfoncé et relâchez pour attaquer ou ↻ + B
Coup sauté	L + A

Autres actions en combat



Saut latéral	L + ◄ ► + A
Saut périlleux arrière	L + ▼ + A



A Actions contextuelles

En fonction de la situation, le bouton A déclenchera différentes actions dont certaines sont présentées ci-dessous.

Parler, examiner, ouvrir

Parlez à quelqu'un, examiner un panneau ou une zone suspecte, ouvrir une porte ou un coffre au trésor, etc.



Porter, lancer/poser

Soulevez, portez et posez des pots, des roches, etc. Appuyez sur le bouton A pendant que vous vous déplacez pour jeter l'objet que vous portez. Verrouillez une cible en maintenant le bouton L enfoncé, puis appuyez vers l'avant et sur le bouton A pour projeter un objet.



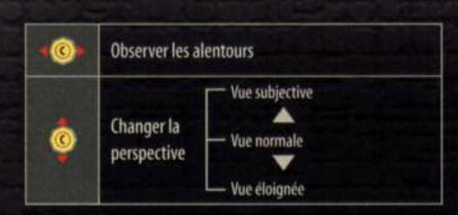
Entrer

Appuyez sur le bouton A pour que Link se glisse dans de petits tunnels ou autres endroits exigus. Utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer et choisir une direction.





Modifier l'angle de vue (perspective)



Ⓒ	Observer les alentours
Ⓒ	Changer la perspective: Vue subjective ▲ Vue normale ▼ Vue éloignée



Observer les alentours

Saisir → Pousser/Tirer

Appuyez sur le bouton R pour saisir un objet lourd et le déplacer. Vous pouvez ensuite le pousser ou le tirer à l'aide du Stick directionnel.



Siffler avec l'herbe

Dans certains endroits poussent des herbes particulières avec lesquelles vous pouvez siffler. Approchez-vous-en et appuyez sur le bouton A pour la cueillir, puis pour siffler avec. Il existe deux variétés d'herbe: l'herbe à cheval et l'herbe à faucon. La première vous permet d'appeler votre jument, et la deuxième un faucon qui vous aidera à obtenir des objets éloignés. Selon la situation, le faucon pourra même vous venir en aide en combat.





Herbe à cheval



Herbe à faucon

Monter à cheval

Pour monter sur votre jument, approchez-vous d'elle et appuyez sur le bouton A. Pour en descendre, appuyez sur le bouton A quand elle est à l'arrêt.



A cheval

Utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer à cheval. Inclinez-le doucement vers vous et Epona reculera. Inclinez-le plus fortement et elle se cabrera pour tourner.



Galoper

Appuyez sur le bouton A pour utiliser une icône d'éperon et vous lancer dans un galop effréné. Quand vous êtes au galop, vous pouvez sauter par-dessus des barrières ou d'autres obstacles.



Icône d'éperon

Indique le nombre de fois que votre jument peut se lancer au galop. Les icônes réapparaissent après quelques instants.

Utiliser votre épée

Si vous en avez une, vous pouvez manier votre épée à dos de cheval. Donnez des coups d'épée avec le bouton B comme lorsque vous êtes à pied → page 18.

Se plaquer/Se défendre

Appuyez sur le bouton R pour que Link se plaque contre sa selle. Si vous êtes équipé d'un bouclier, Link l'utilisera pour se défendre.

Commandes quand Link est un loup

Au cours de votre aventure, Link se verra transformer en loup. Sous cette forme, certaines de ses actions sont différentes, et il ne peut pas utiliser d'objets.



A Actions contextuelles

Appuyer sur le bouton A déclenchera une action appropriée à la situation. Par exemple, si vous vous déplacez, appuyer sur le bouton A vous fera courir. Quand Link est sous forme de loup, il peut également parler aux animaux, et briser ou déplacer certains objets.



Attaques

Morsure	B	
Bond	R + A	Si vous appuyez sur de manière répétée après avoir réussi votre attaque, vous pouvez continuez à mordre l'ennemi.
Attaque circulaire	Maintenez B ou (Stick) + B relâchez pour attaquer	
Cercle d'ombres Attaques multiples (quand Midona est sur le dos de Link)	Maintenez B enfoncé ▼ Enveloppez les ennemis ▼ Relâchez B	Cette attaque touche tous les ennemis qui ont été pris dans le cercle d'ombres.

R POUSSER

Vous pouvez saisir certains objets en maintenant le bouton R enfoncé et les pousser en utilisant le Stick directionnel.



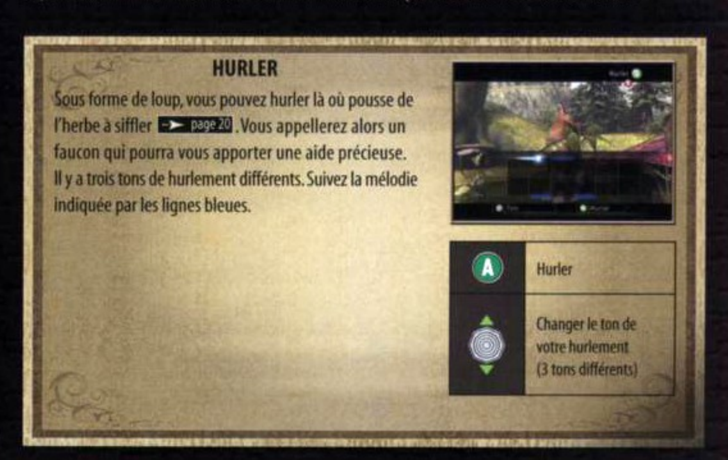
X SENS

Appuyez sur le bouton X et vous aiguiserez vos sens de loup, vous permettant de voir des choses invisibles aux yeux des humains ainsi que de suivre des pistes olfactives. Utilisez vos SENS développés pour chercher des objets cachés ou examiner ce qui vous semble suspect.



Y CREUSER

Appuyez sur le bouton Y pour creuser le sol. En creusant à certains endroits, vous pourrez déterrer des objets ou vous faufiler sous des barrières. Affinez vos SENS pour trouver les endroits où creuser.

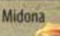


HURLER

Sous forme de loup, vous pouvez hurler là où pousse de l'herbe à siffler ➔ page 20. Vous appellerez alors un faucon qui pourra vous apporter une aide précieuse. Il y a trois tons de hurlement différents. Suivez la mélodie indiquée par les lignes bleues.

A	Hurler
(Stick)	Changer le ton de votre hurlement (3 tons différents)

Z Parler à Midona



Une fois que vous avez rencontré Midona, appuyez sur le bouton Z pour lui parler ou faire usage de certains de ses pouvoirs. En progressant dans l'aventure, elle vous permettra aussi de vous téléporter à différents endroits. Quand Midona a quelque chose à vous dire, l'icône la représentant se mettra à clignoter. Appuyez alors sur le bouton Z.

+ A Long saut

Vous pouvez effectuer un long saut à certains endroits.




L'icône de Midona clignote
▼
Appuyez sur le bouton Z
▼
Utilisez le bouton L pour verrouiller Midona
▼
Appuyez sur le bouton A pour sauter

Icône de Midona

Téléportation

Quand Midona vous le propose, vous pouvez vous téléporter quelque part. Une fois sur l'**écran de carte**, sélectionnez la destination de votre choix à l'aide du Stick directionnel et validez en appuyant sur le bouton A.





Portails de téléportation

Vous ne pouvez vous téléporter qu'à certains endroits. Le nombre de portails de téléportation augmente au fur et à mesure de votre aventure.

Objets

Il y a deux types d'objets : certains peuvent être assignés et utilisés à loisir en appuyant sur un bouton, comme la lanterne ou le lance-pierre, et d'autres sont utilisés immédiatement au moment où vous les récupérez.

Utiliser un objet assigné

Pour utiliser un objet de ce type, vous devez d'abord l'assigner au bouton X ou au bouton Y à partir de l'**écran d'inventaire** ➤ page 13. Il vous suffit ensuite d'appuyer sur ce même bouton pour l'utiliser. Pour ranger l'objet, appuyez sur le bouton A.



Canne à pêche

Vous pouvez pêcher dans les rivières ou les lacs.



Appuyez sur le bouton auquel vous avez assigné votre canne à pêche pour lancer votre ligne. Vous n'avez plus qu'à attendre qu'un poisson morde à l'appât.



Quand un poisson mord, inclinez le Stick C vers le bas. Maintenez incliné jusqu'à ce que vous remontiez votre prise.

Monter un appât

Vous pouvez monter un appât sur votre hameçon. Vous devez d'abord avoir mis des larves d'abeille ou un lombric dans un flacon vide. Assignez ensuite le flacon et la canne à pêche aux boutons X et Y. Enfin, appuyez sur le bouton auquel est assigné l'appât pour le monter sur votre hameçon.

Lance-pierre

Envoyez des projectiles
Visez des objets éloignés

Maintenez enfoncé le bouton auquel est assigné le lance-pierre.
▼
Visez votre cible avec le Stick directionnel.
▼
Relâchez le bouton pour tirer un projectile.

Vous pouvez verrouiller une cible avec le bouton L pour viser avec plus de précision.

Lanterne

La lanterne vous permet d'éclairer votre chemin ou de mettre le feu à certains objets. Vous pouvez utiliser un autre objet en même temps que la lanterne.



Refaire le plein d'huile

Pour refaire le plein d'huile, assignez la lanterne et l'huile aux boutons X et Y. Appuyez sur le bouton auquel est assigné l'huile et vous remplirez la lanterne.

Huile restante

Cette jauge indique la quantité d'huile qu'il reste dans la lanterne. Quand la jauge est épuisée, la lanterne s'éteint.

Boomerang tornade

Ce boomerang génère une mini-tornade qui étourdit vos ennemis et vous rapporte des objets. Il s'utilise de la même manière que le lance-pierre.



Maintenez enfoncé le bouton auquel est assigné le boomerang.
▼
Regardez autour de vous avec le Stick directionnel. Verrouillez une ou plusieurs cibles avec le bouton R.
▼
Relâchez le bouton pour lancer le boomerang.

Cibles verrouillées

Flacon vide

Les flacons vous servent à transporter des liquides et autres objets. Vous pouvez les remplir de potion médicinale pour récupérer des cœurs, d'huile pour votre lanterne, d'appâts pour votre canne à pêche ou y mettre une fée que vous avez capturée.



Bombe

Les bombes peuvent être utilisées pour infliger des dégâts à vos ennemis ou pour détruire certains murs. Utilisez le bouton auquel vous avez assigné les bombes pour en saisir une et appuyez sur le bouton A pour la poser ou la lancer.



Baba et son fils

Dans un donjon, vous pouvez faire appel à Baba pour qu'elle vous téléporte à l'extérieur. Pour revenir auprès d'elle, faites appel à son fils.



Fragments de cœur et réceptacle de cœur

Lorsque vous trouvez un réceptacle de cœur ou que vous rassemblez 5 fragments de cœur, le nombre maximum de cœurs de votre jauge d'énergie vitale → page 11 augmente de un.



Réceptacle de cœur



Fragment de cœur

Objets spéciaux

Certains objets apparaissent parfois quand vous avez battu un ennemi ou quand vous déplacez ou détruisez des éléments du décor. Lorsque vous les récupérez, leur effet est instantané. Ces objets sont souvent cachés alors n'hésitez pas à déplacer des objets ou encore à couper l'herbe pour les dénicher.





Cœur

Recharge un peu votre jauge d'énergie vitale.



Rubis

La devise du royaume d'Hyrule. La couleur indique la valeur du rubis.

1	5	10	20
			

Graines de potiron

Les graines de potiron peuvent servir de projectiles pour le lance-pierre. Vous ne pouvez pas avoir plus de 50 graines à la fois.



Indíces

Vous trouverez ci-dessous quelques indices pour vous aider dans votre aventure. Si vous butez sur une énigme ou que vous éprouvez des difficultés à battre un ennemi très puissant, jetez un coup d'œil à cette section.



Q Je n'arrive pas à résoudre cette énigme.

R Vous n'avez rien négligé ? Avez-vous vérifié autour de vous pour voir si vous n'avez pas raté une porte, un coffre au trésor, voire un passage secret ? Vous pouvez parler à Midona avec le bouton Z en espérant qu'elle vous donne un conseil.



Il y a plusieurs manières d'utiliser un objet.

Avez-vous essayé d'utiliser un des objets que vous venez d'acquérir ? Essayez différentes façons d'utiliser cet objet, il se peut qu'il puisse vous aider d'une manière inattendue.

N'oubliez pas vos armes...

Le boomerang et les autres armes que vous pouvez assigner ne servent pas qu'à attaquer l'ennemi. Elles peuvent aussi être utilisées d'autres manières en fonction de la situation.



Rassemblez des informations

Parlez à tout le monde ! Quand Link est sous forme de loup, il peut parler aux animaux ou affiner ses sens page 23 pour obtenir des informations.





Q Quels sont les avantages apportés par le verrouillage ?

R Quand vous visez un ennemi durant un combat, vous vous assurez de ne pas le perdre de vue tout en vous déplaçant. Utilisez cette technique contre des ennemis volants ou très mobiles. Vous pouvez aussi en faire usage pour parler à des gens qui se trouvent à distance.

Q Je ne parviens pas à vaincre ce boss.

R Chaque boss possède ses propres caractéristiques. Tout en évitant ses attaques, cherchez son point faible et trouvez le meilleur moyen d'en profiter. Si votre jauge d'énergie vitale diminue dangereusement, cherchez des cœurs aux alentours pour reprendre des forces.

Q Comment puis-je utiliser efficacement Baba ?

R Quand vous vous trouvez dans un donjon, vous pouvez faire appel à Baba et elle vous téléportera à l'extérieur. Vous pourrez facilement vous téléporter à nouveau pour la retrouver où vous l'avez laissée dans le donjon. Si vous êtes à court d'huile pour votre lanterne, ou que vous ne trouvez pas de cœur dans le donjon, demandez-lui de vous téléporter à l'extérieur et refaites le plein avant de replonger au cœur de l'action.

Q Ma jauge d'énergie vitale descend trop rapidement.

R Vous pouvez augmenter le nombre de cœurs de votre jauge d'énergie vitale en obtenant des réceptacles de cœur ou en collectant des fragments de cœur. Vous obtenez un réceptacle de cœur chaque fois que vous battez un boss dans un donjon. Quant aux fragments de cœur, explorez le monde d'Hyrule ou faites les mini-jeux cachés ici et là pour en obtenir.

Q Que sont ces petites créatures lumineuses que je trouve parfois ?

R Vous trouverez ici et là de petites créatures dorées. Si vous les rassemblez, elles pourraient bien vous servir à quelque chose...



Q Que puis-je faire si je suis perdu dans un donjon ?

R Les donjons peuvent s'apparenter à de véritables labyrinthes. Si vous vous perdez, étudiez attentivement la carte pour décider de la voie à prendre. Si vous avez trouvé une boussole, les positions des coffres au trésor ainsi que du boss seront indiquées, vous donnant ainsi une bonne idée du chemin à suivre.

Q Je ne trouve pas les perles de lumière.

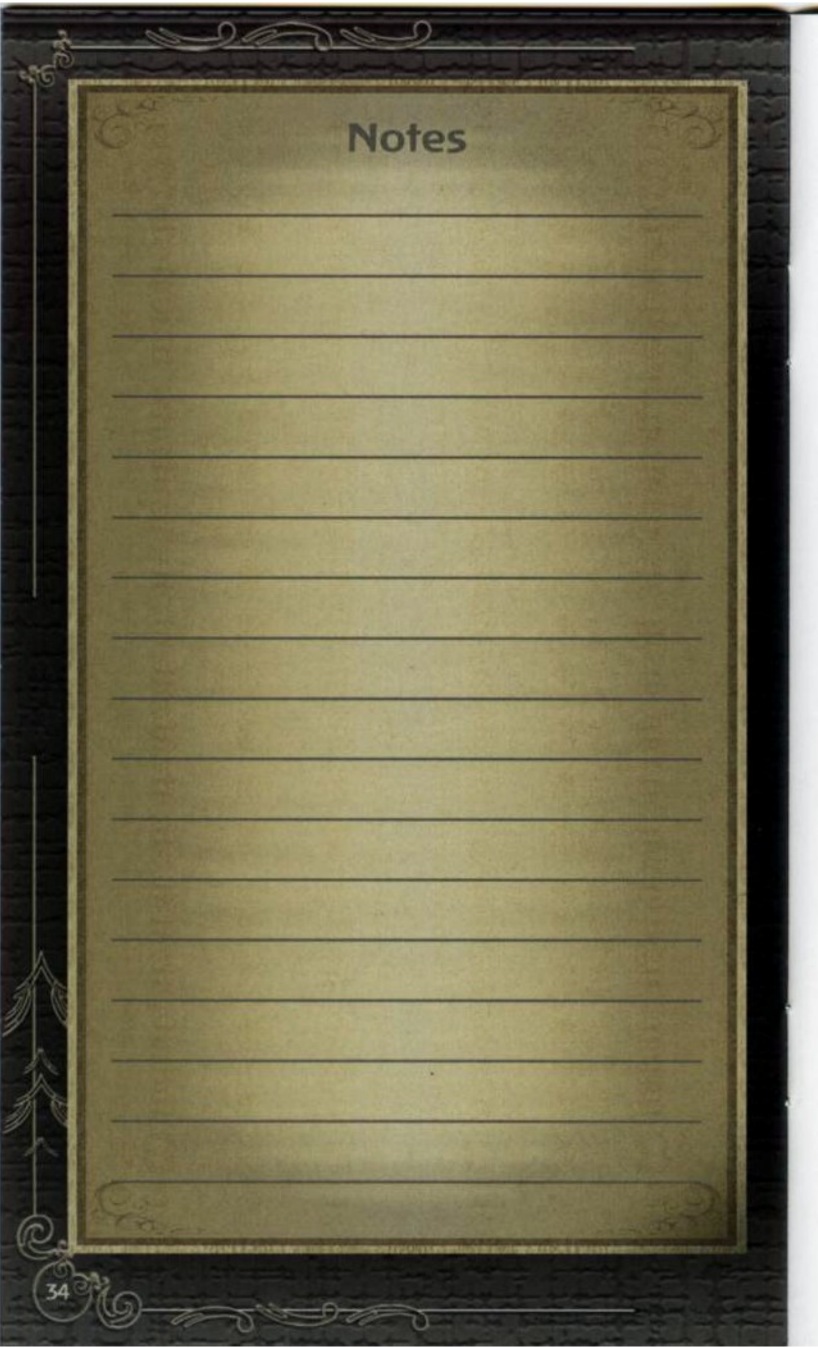
R Examinez attentivement la carte. Vous y trouverez toutes sortes d'informations, y compris les endroits où se trouvent les perles de lumière. Si vous ne savez pas vraiment ce que vous devez faire par la suite, la première chose à faire est de consulter la carte.

Positions des perles de lumière

Q Que sont les techniques ?

R Lors de vos pérégrinations, vous rencontrerez un personnage mystérieux qui vous enseignera des bottes secrètes. Maîtrisez ces techniques avancées et vous pourrez défaire les ennemis les plus puissants.

Notes



La signalétique PEGI :

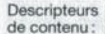
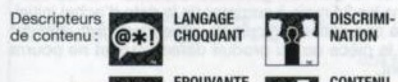
Catégories de la signalétique :






Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :





Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Garantie consommateur

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat initial effectué par le consommateur (« l'acheteur »), NINTENDO France Sarl (« Nintendo ») garantit à l'acheteur que ce produit est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication à la date d'achat, selon les termes et conditions des présentes.

Pour faire valoir la garantie, si le produit s'avère défectueux en raison d'un défaut de matériaux ou de fabrication au cours de la période garantie, le consommateur doit retourner le produit au SAV Nintendo dans les 24 mois à compter de la date d'achat initial. Après inspection du produit, Nintendo, à son entière discrétion, procédera gratuitement à la réparation ou au remplacement de la pièce ou du produit défectueux et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement.

La présente garantie n'affecte pas les droits accordés par la loi à l'acheteur et notamment les droits en vertu desquels le vendeur auprès duquel il a acheté le produit reste tenu des défauts de conformité du bien au contrat et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L-211-4, L-211-5 et L-211-12 du code de la consommation et 1641 à 1649 du code civil français.

Exclusions de garantie

La présente garantie ne couvre pas :

- les produits achetés en dehors de l'Espace Economique Européen,
- les produits loués ou d'occasion ou les produits utilisés à des fins commerciales,
- les défauts résultant d'un dommage accidentel, de la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, de l'usage déraisonnable, de la modification, de la réparation inappropriée, de l'utilisation de produits non distribués par Nintendo ou non licenciés Nintendo (y compris non limitativement les appareils de copiage, adaptateurs ou blocs d'alimentation non licenciés), de l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le mode d'emploi ou avec toute autre instruction jointe au produit, ou pour toute autre cause sans aucun rapport avec un défaut de matériaux ou de fabrication (y compris non limitativement les écrans endommagés ou cassés).

Procédure de demande

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
ZI des Béthunes • 10 avenue du Fief • Bloc N° 24
Cité Artisanale de la Mare 2 • 95310 St Ouen l'Aumône
e mail : sav-administratif@nintendo.fr • sav-technique@nintendo.fr
site internet : www.nintendo.fr • tel : 01 34 35 46 00 • fax : 01 34 24 90 85

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci de suivre la procédure suivante :

1. utiliser l'emballage d'origine,
2. inclure une description du défaut,
3. joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat. [Frais d'envoi au SAV Nintendo à charge de l'acheteur].

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer la pièce ou le produit défectueux, aux frais de l'acheteur (après acceptation d'un devis).

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées



DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

08.92.68.77.55*

7/7 jours – 24/24 heures

Par courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement

Des problèmes d'installation ?

Support technique Suisse

En cas de problèmes d'installation et pour toute question technique, notre équipe de support se tient volontiers à ta disposition. Tu peux joindre l'équipe de support au numéro suivant :

062 / 387 98 18

Lu – Ve 08h30 – 12h00 / 13h00 – 17h00

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et/ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

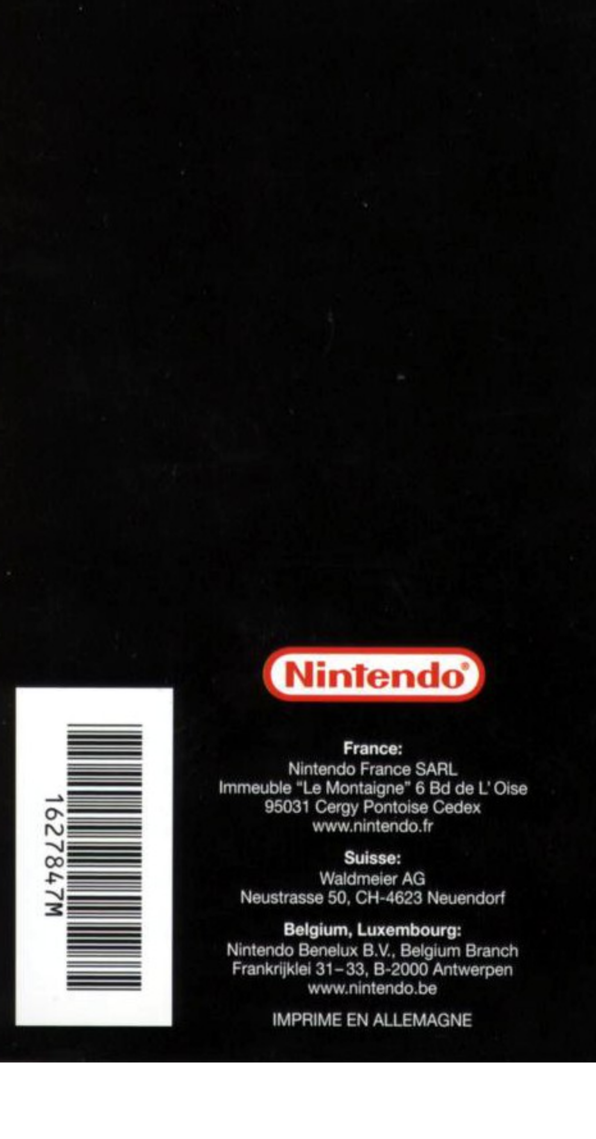
Les conseillers Nintendo sont disponibles du Lundi au Vendredi, entre 10.00 et 17.30.

Les dernières informations sur Nintendo et ses produits sont disponibles sur le site : **www.nintendo.be**

Luxembourg :

Vous pouvez contacter notre assistance par courrier. Veuillez envoyer vos questions à l'adresse suivante :

Nintendo Benelux – Helpdesk
Frankrijklei 31 – 33
B-2000 Anvers, Belgique



France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE